

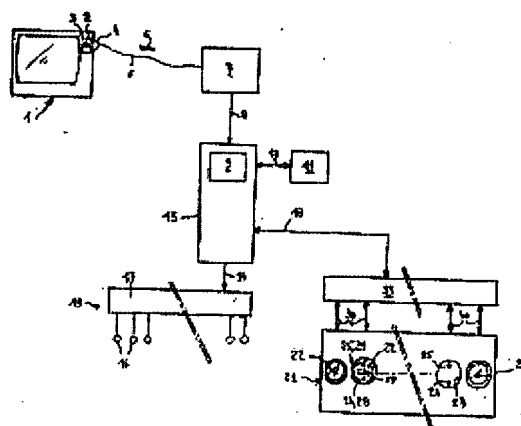
## Coded sound agreement game for advertising promotional campaigns

**Patent number:** FR2754189  
**Publication date:** 1998-04-10  
**Inventor:**  
**Applicant:** BENSIMON OLIVIER (FR)  
**Classification:**  
- **International:** **A63F3/08**; A63F9/24; **A63F3/08**; A63F9/24; (IPC1-7):  
A63F3/08; A63F9/24; H04N7/14  
- **european:** A63F3/08E  
**Application number:** FR19960012289 19961009  
**Priority number(s):** FR19960012289 19961009

**Report a data error here**

## Abstract of FR2754189

The coded sound agreement game has an associated device with a mechanism for receiving the coded sound signal, and for converting this into a corresponding electrical signal. The device also has a memory (11,22) holding a pre-established sound code. The electrical signal (6) is processed to provide an electrical coded signal (8). A processing comparison (9,13) arrangement is used carry out a comparison between the memory code and the received code, to establish the degree of correlation, and provide a gain signal when a correlation is found.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

①⑨ RÉPUBLIQUE FRANÇAISE  
INSTITUT NATIONAL  
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE  
PARIS

①⑪ N° de publication :  
(à n'utiliser que pour les  
commandes de reproduction)

2 754 189

②① N° d'enregistrement national : 96 12289

⑤① Int Cl<sup>8</sup> : A 63 F 3/08, A 63 F 9/24, H 04 N 7/14

①②

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

②② Date de dépôt : 09.10.96.

③⑦ Priorité :

④③ Date de la mise à disposition du public de la  
demande : 10.04.98 Bulletin 98/15.

⑤⑥ Liste des documents cités dans le rapport de  
recherche préliminaire : *Se reporter à la fin du  
présent fascicule.*

⑥⑦ Références à d'autres documents nationaux  
apparentés :

⑦① Demandeur(s) : BENSIMON OLIVIER — FR.

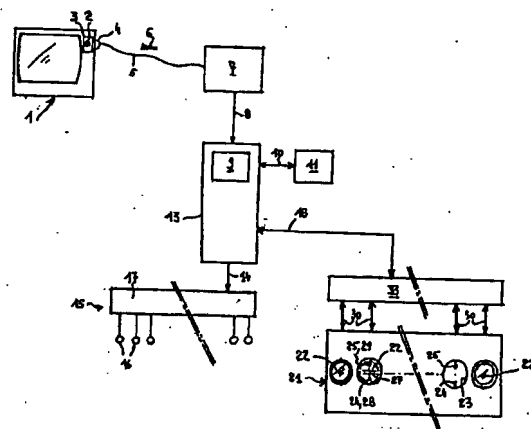
⑦② Inventeur(s) :

⑦③ Titulaire(s) :

⑦④ Mandataire : CABINET BENOIT LEFEBVRE.

⑤④ DISPOSITIF DE JEU BASE SUR UN SIGNAL SONORE CODE.

⑤⑦ Le dispositif de jeu, basé sur un signal sonore codé, est caractérisé en ce qu'il comporte: des moyens capteurs 4 pour recevoir un signal sonore codé 2 provenant d'une source 1,3 et le convertir en un signal électrique 6; des moyens 7 de traitement de ce signal électrique pour fournir un signal électrique codé; au moins une mémoire 11, 22 agencée pour contenir au moins un code préétabli propre au dispositif; des moyens de traitement 9, 13 pour comparer le code préétabli et le code porté par le signal électrique codé et pour émettre un signal de gain 14 en cas de concordance au moins partielle entre ces deux codes; et des moyens 15 sensibles à ce signal de gain pour émettre une information de gain à l'intention du joueur détenteur du dispositif.



FR 2 754 189 - A1



La présente invention est relative à un dispositif de jeu qui est basé sur un signal sonore codé. De manière plus précise, l'invention concerne un dispositif, détenu par un joueur, qui permet à celui-ci de pouvoir gagner un lot si, à un instant donné, à savoir l'instant auquel ce signal est émis, d'une part le dispositif est en circuit pour pouvoir recevoir ce signal, d'autre part le joueur est à proximité du dispositif, et d'autre part enfin, le contenu de ce signal comporte des informations correspondant à un gain pour ce dispositif et par conséquent pour ce joueur particulier.

L'invention trouve son application toute particulière dans les campagnes promotionnelles, par exemple dans un but de publicité ou d'audience. Dans ce cas, le but de la campagne est d'amener le joueur à écouter une émission sonore (de télévision ou de radio), dont l'auteur veut encourager ou promouvoir l'écoute, cette émission comportant, à un instant aléatoire ou en tout cas non connu du joueur, le signal sonore codé. Une autre application de l'invention consiste en un jeu payant, du genre loterie, dans lequel le joueur, contre paiement, provoque une émission sonore, par exemple téléphonique, comportant, entre autres, ce signal codé.

Une telle émission sonore peut donc provenir notamment d'un récepteur de télévision, d'un poste de radio ou d'un combiné téléphonique.

L'invention a pour but de fournir un tel dispositif d'un type nouveau et particulièrement attractif à la fois pour les joueurs et l'entreprise de création du jeu.

A cet effet, le dispositif selon l'invention est caractérisé en ce qu'il comporte : des moyens capteurs pour recevoir ce signal sonore codé provenant d'une source et pour le convertir en un signal électrique ; des moyens de traitement de ce signal électrique pour fournir un signal électrique codé ; au moins une mémoire agencée pour contenir au moins un code préétabli propre au dispositif ; des

moyens de traitement pour comparer le code préétabli et le code porté par le signal électrique codé et pour émettre un signal de gain en cas de concordance au moins partielle entre ces deux codes ; et des moyens sensibles à ce signal de gain pour émettre une information de gain à l'intention du joueur détenteur du dispositif.

Ainsi, le dispositif selon l'invention est basé sur l'idée qu'on lui affecte au moins un code ou identification particulier, figé, reprogrammable ou variable, et que ce code est comparé avec le code sélectionné par l'auteur du jeu, soit suivant certains critères, soit de manière aléatoire, en vue de pouvoir faire gagner certains joueurs dont le dispositif qu'ils détiennent chacun comporte un code correspondant au moins partiellement avec ce code émis.

Les moyens capteurs sont par exemple constitués par un microphone, de préférence appliqué physiquement et directement contre la source, par exemple un haut-parleur de récepteur d'émissions de télévision ou de radio ou un écouteur téléphonique.

En cas de concordance au moins partielle entre les deux codes, l'information de gain est délivrée au joueur par des moyens qui sont avantageusement du type optique et/ou sonore, notamment au moins une ampoule, au moins une diode électroluminescente et/ou au moins un ronfleur.

Suivant un mode de réalisation préféré de l'invention, les moyens délivrant l'information de gain au joueur comportent une pluralité d'organes sélectivement excités, isolément ou par groupe, par le signal de gain en fonction du contenu de celui-ci et du code propre au dispositif.

Suivant une réalisation, le dispositif comporte une mémoire physiquement fixe contenant au moins un code préétabli, définitif ou reprogrammable.

Dans ce cas, par exemple, les moyens de traitement sont agencés pour émettre le signal de gain du seul fait de la comparaison favorable entre le code porté par le signal électrique traité et le code préétabli de la mémoire fixe.

Il est également possible, de manière alternative ou cumulative, que le dispositif comporte un support pour au moins un objet amovible, notamment du genre jeton ou analogue, contenant au moins un code.

Par exemple, le code d'objet amovible est constitué par une séquence de données ou une grandeur physique, notamment une grandeur électrique, par exemple une valeur de capacité ou de résistance électrique. Par exemple également, les moyens de traitement sont agencés pour émettre le signal de gain du seul fait de la comparaison favorable entre le code porté par le signal électrique traité et le code d'objet amovible.

Toutefois, on peut prévoir que les moyens de traitement sont agencés pour émettre le signal de gain seulement en cas de comparaisons favorables alternatives ou cumulatives entre le code porté par le signal électrique traité et, respectivement, le code de la mémoire fixe et le code d'objet amovible.

Pour permettre d'obtenir un gain variable, les moyens de traitement sont agencés pour émettre le signal de gain dont le contenu dépend du contenu du code du signal sonore et dudit code préétabli.

On comprendra bien l'invention à la lecture du complément de description qui va suivre et en référence au dessin annexé qui fait partie de la description et dont la figure unique est un schéma simplifié d'un dispositif établi selon un mode de réalisation préféré de l'invention.

Le dispositif selon l'invention est destiné à coopérer avec une source 1 susceptible d'émettre un signal sonore 2. Comme indiqué précédemment, la source 1 est par exemple un récepteur de télévision, un poste de radio ou un combiné téléphonique comportant, d'une manière générale, un haut-parleur 3 émettant le signal sonore 2.

Le dispositif comporte des moyens capteurs 4, du type microphone, pour recevoir l'émission sonore 2 et la transformer, sur une ligne 5, en un signal électrique 6.

Le signal sonore 2, et par conséquent le signal électrique 6, comportent des informations codées de jeu susceptibles de faire gagner, dans certaines conditions, le joueur détenteur du dispositif, ces conditions consistant, à l'instant de l'émission sonore codée 2, simultanément dans l'activation du dispositif, c'est-à-dire sa réception du signal 2, la présence du joueur auprès du dispositif, son écoute du signal sonore 2, et une concordance au moins partielle

entre le code contenu dans le signal sonore 2 et un code préétabli propre au dispositif ou détenu par celui-ci.

05 Le signal électrique 6 est reçu dans un circuit 7, dans lequel il est traité et mis en forme en vue de son utilisation ultérieure. Le signal 8 de sortie du circuit 7 est envoyé dans une unité de traitement 13 qui comporte notamment un comparateur 9 pour comparer le code du signal électrique traité 8 avec au moins un code du dispositif.

10 Suivant un premier aspect, un tel code du dispositif est contenu dans une mémoire fixe 11 qui peut contenir un seul ou plusieurs codes, et ce de manière figée préalablement ou reprogrammable.

Sur interrogation de l'unité 13, à l'arrivée du signal codé 8, la mémoire 11 délivre à l'unité 13 un signal 10 de code préétabli mémorisé.

15 Selon un mode de fonctionnement, l'unité 13, en cas de concordance au moins partielle entre les deux codes, délivre un signal de gain 14 qui peut comporter non seulement l'information qu'il existe un gain pour le joueur, mais également, éventuellement, une information sur la nature de ce gain.

20 Le signal de gain 14 est reçu par des moyens 15 d'indication au joueur de l'existence d'un gain. Dans l'exemple représenté, les moyens 15 comportent une pluralité de diodes électroluminescentes 16, qui sont pilotées par un circuit 17 et qui sont excitées, sélectivement ou en groupe, lorsqu'il existe un gain. L'identité et/ou  
25 le nombre de diodes 16 qui sont excitées en même temps dépendent du contenu du signal de gain 14.

En cas de gain, le joueur, pour se faire connaître, peut contacter, par exemple par téléphone, l'organisme émetteur pour se faire confirmer l'attribution du prix et, éventuellement, se faire indiquer la  
30 nature du prix. Pour une vérification et une identification sans erreur possible, le joueur indiquera verbalement à l'organisme émetteur le numéro d'identification de son dispositif, correspondant à un code préétabli, et éventuellement la configuration des diodes 16 ou analogues qui sont excitées.

35 Bien entendu, les moyens d'indication 15 pourraient être d'une autre nature, par exemple sonore.

Selon un second aspect, et de manière alternative ou cumulative avec le premier aspect, le dispositif selon l'invention peut comporter

un support 21 pour au moins un objet amovible codé 22, et de préférence une pluralité de tels objets. Dans l'exemple représenté, ces objets 22 sont des jetons circulaires, mais ils pourraient être d'une nature différente (pastille, barrette, carte, etc...). Chaque objet 22  
05 comporte un code figé préétabli qui peut être constitué, comme le ou les codes de la mémoire 11, par une séquence de données, par exemple des nombres. Ce code peut également être constitué, de manière plus simple, par une grandeur physique, par exemple une résistance ou, comme représenté, une capacité électrique. Encore  
10 plus simplement, ce code peut résulter de la simple présence d'un objet amovible 22, validant ou modifiant une information de gain définie par la mémoire 11.

Les objets amovibles 22 peuvent être fournis au joueur soit à titre onéreux, soit gratuitement à l'occasion d'un achat ou sur simple  
15 demande de sa part.

Chaque objet amovible 22 est reçu dans un alvéole 23 du support 21. Chaque alvéole 23 comporte par exemple deux bornes 24, 25 destinées à coopérer par contact électrique avec deux bornes correspondantes 28, 29 d'un objet 22. Dans l'exemple représenté, le  
20 code d'objet amovible est constitué par la valeur de la capacité d'un condensateur 27 intégré à l'objet 22 et monté entre les bornes fixes 24, 25 par ses bornes 28, 29.

Chaque alvéole 23 est couplé, comme schématisé en 30, à un circuit 33 relié en 18 à l'unité 13. En fonctionnement, l'unité 13, à la  
25 réception d'un signal codé 8 ou à la génération d'un signal de gain provenant du comparateur 9, interroge les alvéoles 23 du support 21, soit systématiquement de manière séquentielle, soit sélectivement, selon le critère choisi. En cas de réponse favorable, consistant par exemple soit dans l'existence d'un code gagnant, soit dans la simple  
30 présence d'un objet 22 dans un alvéole 23, prédéfini ou non, l'unité 13 émet un signal de gain 14 dont le contenu peut dépendre de la nature de la concordance entre le signal codé 8 et le ou les codes de la mémoire 11 et/ou du ou des objets amovibles 22.

Dans le cas où le support 21 existe, la mémoire 11 peut ne pas  
35 exister. Dans ce dernier cas, le gain n'est défini que par la concordance ci-dessus entre le code du signal 8 et le code d'au moins un objet amovible 22, éventuellement placé dans un alvole 23 prédéterminé. Si la mémoire 11 existe, la première condition de gain

peut consister dans la concordance ci-dessus du code du signal 8 et d'un ou du code de la mémoire 11, cette condition de gain étant validée et/ou modifiée par la présence d'un objet 22 de code gagnant, éventuellement dans un alvole 23 donné.

05        Par exemple, un gain défini par la mémoire 11 peut être validé par la simple présence d'un objet 22 dans un alvéole 23 quelconque ou prédéterminé, ou encore déterminé dans sa nature par le contenu de la concordance ci-dessus entre le code du signal 8 et le code d'objet amovible.

10        Avantageusement, on associe à chaque alvéole 23 une diode 16 ou analogue. Cela permet au joueur, en cas de gain, d'indiquer à l'organisme de jeu, outre le numéro de son dispositif, l'emplacement de la ou des diodes excitées. La ou les diodes dont l'excitation résulte directement de la lecture dans la mémoire 11 peuvent être les diodes  
15        16 ou des diodes distinctes.

Toutes les fonctions ci-dessus sont assurées par l'unité de traitement 13, et ce de manière évidente pour l'homme du métier après que ces fonctions ont été définies, par exemple à l'aide d'un microprocesseur.

20        Bien entendu, l'invention n'est pas limitée aux modes de réalisation, non plus qu'au mode d'application, qui ont été décrits ; on pourrait au contraire concevoir diverses variantes sans sortir pour autant de son cadre, notamment en ce qui concerne la nature et le contenu de la concordance entre les codes, ainsi que l'exploitation des  
25        codes de la mémoire 11 et du support 21.



## **- REVENDECATIONS -**

05 1. - Dispositif de jeu basé sur un signal sonore codé, caractérisé en ce qu'il comporte : des moyens capteurs (4) pour recevoir un signal sonore codé (2) provenant d'une source (1,3) et le convertir en un signal électrique (6) ; des moyens (7) de traitement de ce signal électrique pour fournir un signal électrique codé (8) ; au moins une  
10 mémoire (11, 22) agencée pour contenir au moins un code préétabli propre au dispositif ; des moyens de traitement (9, 13) pour comparer le code préétabli et le code porté par le signal électrique codé (8) et pour émettre un signal de gain (14) en cas de concordance au moins  
15 partielle entre ces deux codes ; et des moyens (15) sensibles à ce signal de gain pour émettre une information de gain à l'intention du joueur détenteur du dispositif.

15 2. - Dispositif selon la revendication 1, caractérisé en ce que les moyens capteurs (4) sont constitués par un microphone, de préférence physiquement appliqué contre la source (1,3).

3. - Dispositif selon l'une des revendications 1 et 2, caractérisé en ce que la source est un récepteur appartenant au groupe constitué par un récepteur de télévision, un poste de radio et un combiné téléphonique.

20 4. - Dispositif selon l'une des revendications 1 à 3, caractérisé en ce que l'information de gain est délivrée par des moyens du type optique et/ou sonore, notamment au moins une ampoule, au moins une diode électroluminescente et/ou au moins un ronfleur.

25 5. - Dispositif selon la revendication 4, caractérisé en ce que les moyens (15) délivrant l'information de gain comportent une pluralité d'organes (16) sélectivement excités, isolément ou par groupe, par le signal de gain en fonction du contenu de celui-ci et du code propre au dispositif ou détenu par celui-ci.

30 6. - Dispositif selon l'une des revendications 1 à 5, caractérisé en ce qu'il comporte une mémoire physiquement fixe (11) contenant au moins un code préétabli, définitif ou reprogrammable.

7. - Dispositif selon la revendication 6, caractérisé en ce que les moyen de traitement (9, 13) sont agencés pour émettre le signal de gain (14) du seul fait de la comparaison favorable entre le code porté

par le signal électrique traité (8) et le code préétabli de la mémoire fixe (11).

05 8. - Dispositif selon l'une des revendications 1 à 7, caractérisé en ce qu'il comporte un support (21) pour au moins un objet amovible (22), notamment du genre jeton ou analogue, contenant au moins un code.

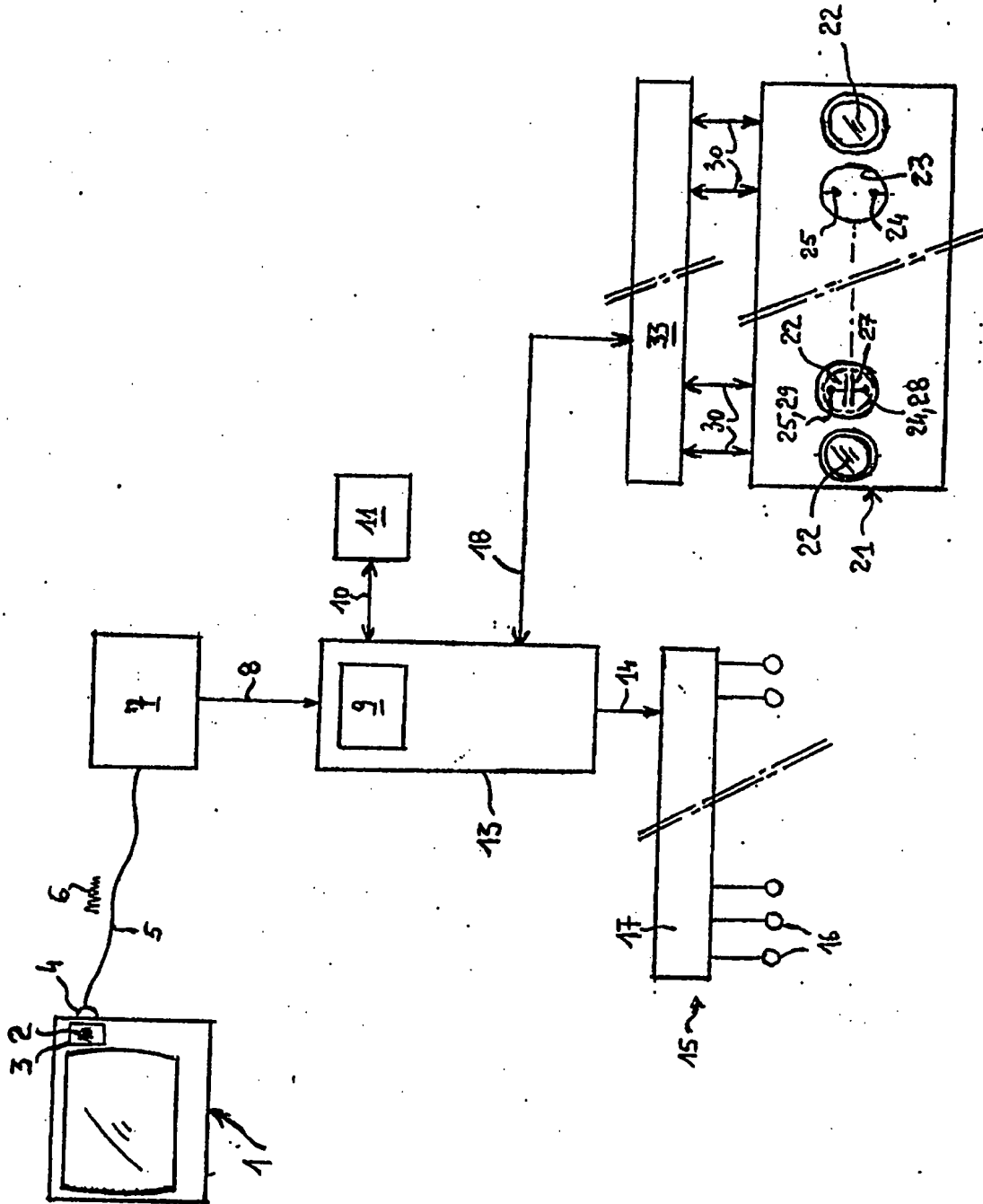
10 9. - Dispositif selon la revendication 8, caractérisé en ce que le code d'objet amovible est constitué par une séquence de données ou une grandeur physique, notamment une grandeur électrique, par exemple une valeur de capacité ou de résistance électrique.

15 10. - Dispositif selon l'une des revendications 8 et 9, caractérisé en ce que les moyens de traitement (9, 13) sont agencés pour émettre le signal de gain (14) du seul fait de la comparaison favorable entre le code porté par le signal électrique traité (8) et le code d'objet amovible.

20 11. - Dispositif selon la revendication 6, considérée en combinaison avec l'une des revendications 8 et 9, caractérisé en ce que les moyens de traitement (9, 13) sont agencés pour émettre le signal de gain (14) seulement en cas de comparaisons favorables alternatives ou cumulatives entre le code porté par le signal électrique traité (8) et, respectivement, le code de la mémoire fixe (11) et le code d'objet amovible.

25 12. - Dispositif selon l'une des revendications 1 à 11, caractérisé en ce que les moyens de traitement (9, 13) sont agencés pour émettre le signal de gain (14) dont le contenu du code du signal sonore (2) et dudit code préétabli.

1/1



**INSTITUT NATIONAL**  
**de la**  
**PROPRIETE INDUSTRIELLE**

**établi sur la base des dernières revendications  
déposées avant le commencement de la recherche**

N° d'enregistrement  
national

FA 533941  
FR 9612289

EPO FORM 1503 03.02 (P04C13)